

Όνομα Εκπαιδευόμενου: Πιέρρου Γεωργία

Σχολείο: Δημοτικό Κάτω Καστρισιού

Ενότητα ΑΠΣ: Γνωρίζω το Διαδίκτυο-Επικοινωνώ και Συνεργάζομαι

Αριθμός Μαθητών: 20

Περιεχόμενα

Εκπαιδευτικό Σενάριο	Error! Bookmark not defined.
ΤΙΤΛΟΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ	2
A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ	2
Γνωστικό Αντικείμενο - Ένταξη στο Πρόγραμμα Σπουδών	2
Διάρκεια Εφαρμογής Σεναρίου	2
Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	2
Συνοπτική περιγραφή σεναρίου	3
B. ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ	4
Γνωστικές δυσκολίες	4
Παιδαγωγική – Διδακτική προσέγγιση	5
Εκπαιδευτικά Περιβάλλοντα - Υλικοτεχνική υποδομή	7
Πηγές – Βιβλιογραφία	8
Γ. ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ	9
Πορεία διδασκαλίας	9
Πρόσθετα στοιχεία	11
Δ. Φύλλα Εργασίας	11

ΤΙΤΛΟΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ: ΚΙΝΔΥΝΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ – ΕΘΙΣΜΟΣ

Ενότητα: Γνωρίζω το Διαδίκτυο-Επικοινωνώ και Συνεργάζομαι

Εκπαιδευτικό περιβάλλον : Αίθουσα υπολογιστών, ιστοεξερεύνηση, online εκπαιδευτικές δραστηριότητες, διερευνητική-ομαδοσυνεργατική μάθηση

A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Γνωστικό Αντικείμενο - Ένταξη στο Πρόγραμμα Σπουδών

Το διδακτικό σενάριο εντάσσεται στις οδηγίες διδασκαλίας για τις Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) που έχουν προταθεί από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής (Πράξη 33/267-2018 του Δ.Σ.) Φ.20/139456/Δ1 και έχει επικαιροποιηθεί για το Σχολικό έτος 2020-21 και αφορούν την Ε΄/ΣΤ Τάξη Δημοτικού. Το προτεινόμενο Αναλυτικό Πρόγραμμα, το οποίο είναι σε συμφωνία με το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ.) (ΕΑΕΠ) (ΦΕΚ 1139/ 28-8-2010) για Δημοτικά, προσβλέπει στο να διαθέτουν οι μαθητές - σε ένα ικανοποιητικό επίπεδο - τις κομβικές ιδιότητες, ικανότητες και δεξιότητες που απαιτούνται στην κοινωνία του 21ου αιώνα, μέσα από την άριστη, δόκιμη και συνετή χρήση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας. Γι αυτό μεταξύ άλλων εισάγει την ενότητα « Γνωρίζω το Διαδίκτυο-Επικοινωνώ και Συνεργάζομαι» σε όλες τις τάξεις του Δημοτικού με διαφορετικό περιεχόμενο και προσανατολισμό ανάλογα με την ηλικία των μαθητών. Το συγκεκριμένο σενάριο εντάσσεται στην παραπάνω ενότητα που διδάσκεται στην ΣΤ Δημοτικού και αφορά τους κανόνες ασφαλείας και προστασίας από ηλεκτρονικούς κινδύνους.

Διάρκεια Εφαρμογής Σεναρίου

Η διάρκεια υλοποίησης του εκπαιδευτικού σεναρίου είναι 3 ώρες

Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Σκοπός του σεναρίου είναι οι μαθητές να γνωρίσουν τους κινδύνους που υπάρχουν στο Διαδίκτυο, να αποκτήσουν μία κριτική και υποψιασμένη στάση απέναντι σε αυτούς και ιδιαίτερα να κατανοήσουν ένα σύγχρονο φαινόμενο τον εθισμό στο διαδίκτυο.

Οι βασικοί στόχοι και τα αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα της δραστηριότητας είναι κάθε μαθητής/τρια να είναι ικανός/ή να:

1. Ως προς το επίπεδο των γνώσεων

- να προσδιορίζει τους βασικούς κινδύνους του διαδικτύου
- διακρίνει συμπεριφορές εθισμού
- αναγνωρίζει τη σοβαρότητα και τις επιπτώσεις συμπεριφορών Διαδικτυακού εθισμού

2. Ως προς το επίπεδο δεξιοτήτων

- να παρουσιάζει τις απόψεις /ιδέες σχετικές με τον εθισμό στο Διαδίκτυο
- να χρησιμοποιεί διαδικτυακά λογισμικά και πηγές για να αντλήσει πληροφορίες
- να σχεδιάζει μία ολοκληρωμένη και σύντομη ιστορία (σε μορφή κόμικ) στην οποία θα αναπαριστά μία κατάσταση εθισμού χρησιμοποιώντας κατάλληλο λογισμικό
- να κατανοήσουν ότι οι χρήσεις του διαδικτύου δεν περιορίζονται μόνο στην αναζήτηση παιχνιδιών

3. Ως προς το επίπεδο στάσεων

- να μπορεί να συνεργάζεται και να δημιουργεί ως μέλος μίας ομάδας.
- να συνθέτει και να παρουσιάζει μία ολοκληρωμένη ιστορία
- να εκτιμήσουμε με τη χρήση ερωτηματολογίου τυχόν συμπτώματα εθισμού μεταξύ των μαθητών μας.

Συνοπτική περιγραφή σεναρίου

Είναι γεγονός πλέον ότι τα παιδιά έρχονται σε επαφή, από πολύ μικρή ηλικία, με τις νέες τεχνολογίες και ιδιαίτερα το διαδίκτυο το οποίο τους προσφέρει γρήγορα και εύκολα πλούσιο οπτικοακουστικό υλικό. Ιδιαίτερα προσφιλής απασχόληση παιδιών σε αυτή την ηλικία είναι η ενασχόληση με ηλεκτρονικά παιχνίδια, η θέαση video με ποικίλο περιεχόμενο στο youtube και η ενασχόλησή τους με τα κοινωνικά δίκτυα στα οποία δαπανούν πολύ από τον ελεύθερο χρόνο τους, πολλές φορές με την άδεια των γονέων τους. Το παρόν εκπαιδευτικό σενάριο στοχεύει α) στην ουσιαστική ενημέρωση των μαθητών για τους κινδύνους του διαδικτύου γενικότερα και β) στην ευαισθητοποίηση τους για τον εθισμό στο διαδίκτυο, φαινόμενο που λαμβάνει μεγάλες διαστάσεις και μέσα στη μαθητική κοινότητα. Για την υλοποίησή του χρησιμοποιείται ως βάση η **ιστοεξερεύνηση** μέσα στην οποία υπάρχει καταναμημένο το υλικό πληροφόρησης και δραστηριότητες που καλούνται να υλοποιήσουν οι μαθητές ως εξής:

-Εισαγωγή : Οι μαθητές έρχονται σε επαφή με τους στόχους της δραστηριότητας. Παρουσιάζεται η κεντρική ιδέα του σεναρίου.

-**Δραστηριότητα:** Περιέχει μία ιστορία που χρησιμοποιείται ως αφορμή για προβληματισμό των μαθητών, μαζί με μια σύντομη περιγραφή των δραστηριοτήτων που θα εκτελέσουν.

-**Διαδικασία:** Αναφέρεται αναλυτικά η 3ωρη πορεία των δραστηριοτήτων (μεθοδολογία και τρόπος εργασίας των μαθητών) η οποία περιλαμβάνει:

- Παρακολούθηση βίντεο, αναζήτηση υλικού
- χρήση ψηφιακού πίνακα ανακοινώσεων/ομοδοσυνεργατιών εγγράφων από τους μαθητές για την αποτύπωση των κινδύνων του διαδικτύου
- δημιουργία κόμικ με χρήση προτεινόμενου λογισμικού
- συμπλήρωση ηλεκτρονικού σταυρόλεξου με θέμα την ασφάλεια στο διαδίκτυο
- συμπλήρωση έντυπης φόρμας ερωτηματολογίου για αυτοαξιολόγηση και
- αξιολόγηση ομοτίμων με βάση κλίμακα διαβαθμισμένων κριτηρίων που θα τους δοθεί

-**Πηγές-μέσα :** εμφανίζονται όλες οι προτεινόμενες πηγές για τη μελέτη του υλικού από τους μαθητές και δίνονται όλα τα link και οι απαιτούμενες πληροφορίες για τα λογισμικά που πρόκειται να χρησιμοποιηθούν.

-**Αξιολόγηση:** περιέχει link για το ηλεκτρονικό σταυρόλεξο, για τη φόρμα αξιολόγησης (εναλλακτικά εκτυπώνεται και συμπληρώνεται ατομικά από τους μαθητές με το τέλος του 3ωρου) και για τη ρουμπρίκα που θα χρησιμοποιηθεί για την μεταξύ τους αξιολόγηση.

-**Συμπέρασμα:** Περιέχει μία σύνοψη των βασικότερων κινδύνων του Διαδικτύου

B. ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Γνωστικές δυσκολίες

Πρόκειται να παρουσιαστεί μία ενότητα με πολυδιάστατο περιεχόμενο και οικείο για τους μαθητές καθότι το διαδίκτυο αποτελεί μέρος της καθημερινότητας τους και στις μέρες μας όλο και περισσότεροι νέοι χρησιμοποιούν, στον ελεύθερο χρόνο τους, ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, δωμάτια ανοιχτής επικοινωνίας στο διαδίκτυο (chat rooms) και μέσα κοινωνικής δικτύωσης όπως το Facebook. Μάλιστα είναι κοινό μυστικό ανάμεσα στους εκπαιδευτικούς ότι αρκετοί μαθητές πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης διαθέτουν λογαριασμό σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης με ψεύτικα στοιχεία σχετικά με την ηλικία τους, εφόσον απαγορεύεται σε αυτά (π.χ. στο Facebook) η εγγραφή κάτω των 13 ετών. Η προστασία των νέων ανθρώπων από τους κινδύνους του διαδικτύου είναι ένα θέμα με το οποίο καλείται να ασχοληθεί η εκπαίδευση πλέον καθότι έρευνες έχουν δείξει τα παιδιά

διαθέτουν γνωστικές αναπαραστάσεις για το διαδίκτυο οι οποίες σχηματίζονται εκτός σχολείου με αποτέλεσμα να υπάρχουν ελλείψεις και παρανοήσεις. Για τη διδασκαλία του συγκεκριμένου θέματος η χρήση των ΤΠΕ προσφέρει πολλά πλεονεκτήματα, όπως η αλληλεπιδραστικότητά τους με το μαθητή, η προσαρμοστικότητα του περιεχομένου τους στους ρυθμούς μάθησης των μαθητών, η δυνατότητα δημιουργίας προσομοιώσεων και άλλων ανοιχτών περιβαλλόντων μάθησης τα οποία αυξάνουν τα κίνητρα για ενεργητική μάθηση, υποστηρίζουν τη συνεργασία και παρέχουν αυθεντικές μαθησιακές συνθήκες .()

Επιπρόσθετα, το παρόν εκπαιδευτικό σενάριο είναι σύμφωνο με τον πληροφορικό γραμματισμό (ICT literacy) ο οποίος «περιγράφει την ικανότητα των μαθητών να χρησιμοποιούν τις σύγχρονες ψηφιακές τεχνολογίες, τα εργαλεία επικοινωνίας και τις δικτυακές υπηρεσίες για την προσπέλαση, διαχείριση, ενσωμάτωση, αξιολόγηση, δημιουργία και επικοινωνία πληροφοριών, με στόχο την επίλυση προβλημάτων και, τελικά, τη μάθηση και τη συνεχή τους ανάπτυξη»(Βοσνιάδου,2006)

Δυσκολίες μπορεί να προκύψουν από: τις προϋπάρχουσες απόψεις των μαθητών για τη χρησιμότητα του διαδικτύου, από τη μη εξοικείωση των μαθητών Δημοτικού στη συγγραφή κειμένων χρησιμοποιώντας συνεργατικά εργαλεία όπως το radlet, googledocs και τη μη εξοικείωσή τους με τις ιστοεξερευνήσεις. Γι αυτό το λόγο θα γίνει μία επίδειξη των συγκεκριμένου εργαλείων, τα οποία είναι ιδιαίτερα απλά στη χρήση τους .

Μια άλλη δυσκολία ενδέχεται να εμφανιστεί κατά τη χρήση του λογισμικού ToonDoο το οποίο είναι διαδικτυακό, αλλά προϋποθέτει εγγραφή με χρήση διεύθυνσης email. Αρκετοί μαθητές έχουν λογαριασμό στο πανελλήνιο σχολικό δίκτυο το οποίο και θα χρησιμοποιήσουν. Όσοι δεν διαθέτουν θα τους δοθεί λογαριασμός ο οποίος θα έχει δημιουργηθεί από τον εκπαιδευτικό γι αυτό το σκοπό.

Επίσης αναμένονται κάποιες δυσκολίες των μαθητών σχετικά με την κατανόηση της έννοιας τόσο του εθισμού όσο και των σοβαρών επιπτώσεων, γι αυτό έχει προβλεφθεί η χρησιμοποίηση προτεινόμενων πηγών πολυμεσικής μορφής.

Παιδαγωγική – Διδακτική προσέγγιση

Στο συγκεκριμένο σενάριο ο εκπαιδευτικός δρα καθοδηγητικά και υποστηρικτικά ενθαρρύνοντας τους μαθητές. Η ενορχήστρωση του σεναρίου δεν αποτελεί μία τυχαία διαδικασία αλλά οργανώνεται μέσα σε ένα ηλεκτρονικό περιβάλλον μάθησης (LMS) σε μια δραστηριότητα τύπου Ιστοεξερεύνησης την οποία καλούνται να ακολουθήσουν οι μαθητές

σε ομάδες των 2/3 ατόμων. Η ιστοεξερεύνηση επιλέχτηκε διότι είναι μία μαθησιακή δραστηριότητα η οποία στοχεύει στην ενεργοποίηση των μαθητών μέσα από μία προσανατολισμένη και καθοδηγούμενη διερεύνηση, πράγμα το οποίο είναι ζητούμενο τόσο για τις ηλικίες στις οποίες απευθύνεται το σενάριο, όσο και για τις ομαδικές εργασίες. Μέσα σε αυτή προτείνονται ιστότοποι με πληροφορίες, βίντεο, υπάρχουν διαδικασίες που επιτρέπουν στους μαθητές να συμμετάσχουν σε ομαδικές δραστηριότητες και στο τέλος υπάρχει μια φόρμα/ερωτηματολόγιο για αυτοαξιολόγηση και μια ρουμπρίκα για ετεροαξιολόγηση. Το παραδοτέο είναι η δημιουργία ενός κόμικ με θέμα τον εθισμό στο διαδίκτυο. Η δομή του σεναρίου βασίστηκε στις παρακάτω διδακτικές /εκπαιδευτικές προσεγγίσεις:

- **Ανακαλυπτική - Διερευνητική Μάθηση.** Η δομή του σεναρίου με την χρήση της ιστοεξερεύνησης έχει στόχο να προκαλέσει το ενδιαφέρον των μαθητών ώστε να ενταχθούν ενεργητικά στη διαδικασία της μάθησης. Η κεντρική ιδέα της μεθόδου είναι η διερεύνηση και η αποτύπωση των απόψεων των μαθητών σχετικά με τα θέματα που διαπραγματευόμαστε. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι καθοδηγητικός καθώς κατευθύνει τους μαθητές μέσω των βίντεο και των προτεινόμενων πηγών. Επίσης τους ενθαρρύνει μέσω των δραστηριοτήτων να διατυπώνουν μία ολοκληρωμένη άποψη ως αποτέλεσμα της έρευνας και της μελέτης στο πλαίσιο που παρουσιάστηκε παραπάνω.
- **Συνεργατική Μάθηση.** Η από κοινού εργασία πάνω στο συγκεκριμένο θέμα γίνεται με τρόπο τέτοιο ώστε να προωθείται η ατομική μάθηση μέσω των συνεργατικών διεργασιών. Ο στόχος αυτής της συνεργασίας είναι να μεγιστοποιήσουν τις προσωπικές γνώσεις μέσω της αλληλεπίδρασης με τα άλλα μέλη της ομάδας που προσπαθούν για το κοινό όφελος.
- **Αυθεντική Μάθηση.** Η μάθηση έχει αφετηρία συνθήκες ή καταστάσεις της πραγματικής ζωής ή γίνεται με την εφαρμογή γνώσεων ή δεξιοτήτων, όπως είναι η επίλυση προβλήματος και η κριτική σκέψη. Οι αυθεντικές δραστηριότητες έχουν χρηστικότητα και αναφορά στην πραγματική ζωή, αναπαριστούν την περιπλοκότητα καθημερινών καταστάσεων και επιτρέπουν την επιλογή διαφορετικών επιπέδων δυσκολίας ή ανάμειξης του μαθητευόμενου. Οι μαθητές αφού θέσουν τα δικά τους ερωτήματα και τα συσχετίζουν με την καθημερινότητά τους καλούνται να τα διερευνήσουν, να τα αποτυπώσουν και να τα παρουσιάσουν
- **Αυτοαξιολόγηση και Αξιολόγηση ομοτίμων** Η οποία επιτυγχάνεται έμμεσα με την συμπλήρωση κατάλληλα δομημένου ερωτηματολογίου και τη χρήση κλίμακας

διαβαθμισμένων κριτηρίων βάσει των οποίων οι μαθητές καλούνται να αξιολογήσουν τους συμμαθητές τους.

Υπολογιστικά/Διαδικτυακά Εκπαιδευτικά Περιβάλλοντα - Υλικοτεχνική υποδομή

Για την πραγματοποίηση του σεναρίου θα χρησιμοποιηθεί το σχολικό εργαστήριο Πληροφορικής, σύνδεση στο Διαδίκτυο, ηλεκτρονικός πίνακας ανακοινώσεων για συνεργατική γραφή, συνεργατικά έγγραφα, λογισμικό δημιουργίας κόμικ, ιστοεξερεύνηση, συμπλήρωση σταυρόλεξου και ερωτηματολογίου.

Οι ιστοεξερευνήσεις (WebQuests) αποτελούν μια εναλλακτική και αποτελεσματική διδακτική επιλογή για τους εκπαιδευτικούς, καθώς εμπλέκουν τους μαθητές σε καλά σχεδιασμένες δραστηριότητες με σαφείς και νοηματοδοτούμενους στόχους για την αναζήτηση πληροφοριών, όπως είναι η επίλυση ενός προβλήματος, η κριτική αξιολόγηση και ανταλλαγή επιχειρημάτων, η διαμόρφωση απόψεων και η οικοδόμηση νέων ερμηνειών (Τζιμογιάννης & Σιόρεντα, 2007).

Ο ηλεκτρονικός πίνακας ανακοινώσεων (με τη χρήση padlet) και τα έγγραφα google για τη συγγραφή συνεργατικών κειμένων είναι δικτυακά εργαλεία τα οποία δεν απαιτούν εγκατάσταση, ούτε εξειδικευμένες γνώσεις χειρισμού. Ωστόσο η εμπλοκή των μαθητών στη συγγραφή συνεργατικών κειμένων τους δίνει την δυνατότητα συνεργασίας, προωθώντας την οικοδόμηση της γνώσης ενώ η συμπλήρωση του ερωτηματολογίου συμβάλλει στην αυτοαξιολόγηση των μαθητών.

Η δημιουργία ενός κόμικ με τη χρησιμοποίηση κατάλληλου online λογισμικού (cartoon story maker, Pixton) βοηθά τους μαθητές να παρουσιάσουν μία ολοκληρωμένη πρόταση, η οποία προϋποθέτει την κατανόηση, την ανάλυση και τη σύνθεση του υπό διαπραγμάτευση θέματος.

Η συμπλήρωση σταυρόλεξου (από το αποθετήριο του Φωτόδεντρου) αποτελεί μία ευχάριστη δραστηριότητα για μαθητές Δημοτικού δίνοντας τους ταυτόχρονα τη δυνατότητα του αναστοχασμού.

Η συμπλήρωση ενός ερωτηματολογίου αποτελεί ένα εργαλείο αξιολόγησης από το οποίο μπορούμε να εξάγουμε χρήσιμα συμπεράσματα για το βαθμό κατανόησης των

εννοιών με τις οποίες ασχολήθηκαν οι μαθητές αλλά και να εκμαιεύσουμε πιθανές περιπτώσεις εθισμού μεταξύ των μαθητών.

Η χρήση της κλίμακας διαβαθμισμένων κριτηρίων για την μεταξύ τους αξιολόγηση μας επιτρέπει τη δημιουργία μιας ολοκληρωμένης εικόνας που σχετίζεται με την ενεργή συμμετοχή, εμπλοκή και κατανόηση του υπό διαπραγμάτευση θέματος.

Πηγές

Βοηθητικά προτείνεται στους μαθητές η χρήση των παρακάτω πηγών:

Πηγές για τον εθισμό στο Διαδίκτυο:

1. <https://saferinternet4kids.gr/hot-topics-ef/ethismos-ef/>
2. <https://internetsafety.pi.ac.cy/kids>
3. <https://www.hamogelo.gr/gr/el/ta-nea-mas/ethismos-sto-diadiktio-2/>

Cartoon story maker:

<https://www.education.vic.gov.au/languagesonline/games/cartoon/>

Pixton <https://login.pixton.com/a7nyuy>

padlet : <https://el.padlet.com/pierroug1/tq3tj532nh9xdywa>

φωτόδεντρο : <http://photodentro.edu.gr/aggregator/lo/photodentro-lor-8521-4749>

youtube : https://www.youtube.com/watch?v=M_Hcl7Fa6co

<https://www.youtube.com/watch?v=poeOpX-bQM0>

Βιβλιογραφία

Βοσνιάδου, Σ. (2006). Σχεδιάζοντας περιβάλλοντα μάθησης υποστηριζόμενα από τις Σύγχρονες Τεχνολογίες. Αθήνα: GUTENBERG.

Ελληνικό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου (2009). Δράση Ενημέρωσης Saferinternet.gr.

Δελτίο Τύπου. Έρευνα: Προώθηση της ασφαλούς χρήσης του Διαδικτύου στο σχολείο

- η άποψη των εκπαιδευτικών. Ανακτήθηκε στις 29 Ιουνίου 2015 από
<http://www.saferinternet.gr/index.php?action=download&objId=File342>

Οδηγίες διδασκαλίας για ΤΠΕ Δημοτικό ανακτήθηκε από :
https://drive.google.com/file/d/1OxnCD1SCutUxbNlt_aiEXseZwIPQeA9L/view

Τζιμογιάννης, Α., & Σιόρεντα, Α. (2007). Το Διαδίκτυο ως εργαλείο ανάπτυξης της κριτικής και δημιουργικής σκέψης. Στο Β. Κουλαϊδής (επιμ.), *Σύγχρονες διδακτικές προσεγγίσεις για την ανάπτυξη κριτικής-δημιουργικής σκέψης* (σ. 355-374). Αθήνα: Ο.Ε.Π.ΕΚ.

Γ. ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Πορεία διδασκαλίας

Οι μαθητές πλοηγούνται στο υλικό του μέσα από την ηλεκτρονική πλατφόρμα υποστήριξης του μαθήματος. Δεν θα τους δοθούν έντυπα φύλλα εργασίας, καθώς όλη η καθοδήγηση θα πραγματοποιηθεί μέσω της ιστοεξερεύνησης και η εργασία των μαθητών και τα παραδοτέα τους θα κατατεθούν ηλεκτρονικά. Αναλυτική περιγραφή της υλοποίησης του σεναρίου δίνεται παρακάτω:

1^η ώρα Εισαγωγή - Μελέτη προτεινόμενου Υλικού- Συμπλήρωση ψηφιακού πίνακα ανακοινώσεων. Ο εκπαιδευτικός κάνει μία εισαγωγή περιγράφοντας το θέμα με το οποίο θα ασχοληθούν και τους εξηγεί τα βασικά σημεία που αφορούν το χειρισμό της ηλεκτρονικής πλατφόρμας-ιστοεξερεύνησης με τίτλο «Κίνδυνοι στο Διαδίκτυο - Εθισμός». Χωρίζει τους μαθητές σε ομάδες των δύο ή τριών ατόμων/υπολογιστή και παρακολουθηθούν μαζί δύο βίντεο : α) το [παντοπωλείο](#) και β) το δεύτερο βίντεο [«σε ποιον κόσμο ζεις;»](#) που υπάρχει στην ενότητα «Διαδικασία» της ιστοεξερεύνησης τα οποία αφορούν το διαδίκτυο και τους κινδύνους του. Ακολουθεί συζήτηση και κατόπιν τους παρουσιάζει το σχετικό υλικό από την ενότητα «Πηγές» που δίνονται, προτείνοντας τους να μελετήσουν **συγκεκριμένα σημεία** (που αφορούν τους κινδύνους και τον εθισμό). Αφού συλλέξουν τις πληροφορίες τους οι μαθητές καλούνται να αναρτήσουν (τουλάχιστον 2 κινδύνους του διαδικτύου που κάθε ομάδα θεωρεί σημαντικούς) πάνω στο ψηφιακό πίνακα ανακοινώσεων που έχει δημιουργηθεί γι αυτό τον σκοπό από τον εκπαιδευτικό στη διεύθυνση : <https://el.padlet.com/pierroug1/ki17fq6i3oj7uoia>. Ακολουθεί σύνθεση των απόψεων και συζήτηση η οποία καταλήγει σε μία συνοπτική παρουσίαση των κινδύνων του διαδικτύου (όπως διατυπώθηκαν από τους μαθητές) και γίνεται ιδιαίτερη αναφορά

στον εθισμό στο Διαδίκτυο, ένα θέμα το οποίο θα αποτελέσει και το βασικό περιεχόμενο της 2^{ης} διδακτικής ώρας. Μετά το τέλος της 1^{ης} ώρας οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να προσδιορίζουν και να περιγράφουν τους κινδύνους του Διαδικτύου καθώς και να αναγνωρίζουν συμπεριφορές εθισμού.

2^η ώρα: Δημιουργία κόμικ. Παρακολουθούν το πρώτο βίντεο που υπάρχει στη ενότητα «Διαδικασία» της ιστοεξερεύνησης ([Διαδικτυακό σεμινάριο για τον εθισμό στο διαδίκτυο](#)). Με αφορμή μια ιστορία που περιγράφει μία συμπεριφορά ενός συνομηλίκου τους με πρόβλημα εθισμού, (δίνεται στην ενότητα «Δραστηριότητα» της ιστοεξερεύνησης) καλούνται να συνεργαστούν για να δημιουργήσουν μία δική τους ιστορία με θέμα τον εθισμό στο Διαδίκτυο, την πρόληψη ή την αντιμετώπιση του. Η ιστορία τους θα έχει τη μορφή κόμικ και για την υλοποίηση της θα χρησιμοποιήσουν είτε το *Cartoon Story Maker*, είτε το *Pixton* (ένα λογισμικό που δεν χρειάζεται εγκατάσταση, είναι online και στο οποίο ο εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει μία «αίθουσα» στην οποία να συμμετέχει ο κάθε μαθητής κάνοντας χρήση κωδικού που έχει δημιουργήσει ο εκπαιδευτικός). Και τα δύο λογισμικά είναι εύκολα στη χρήση και το περιβάλλον τους φιλικό προς τους μαθητές. Στο τέλος της δεύτερης ώρας οι μαθητές θα πρέπει σε ομάδες των δύο ατόμων ή ατομικά να σχεδιάσουν μια ολοκληρωμένη ιστορία (κομικ) χρησιμοποιώντας το λογισμικό που τους προτείνεται.

3^η ώρα: Ολοκλήρωση-Αυτοαξιολόγηση/Ετεροαξιολόγηση Οι μαθητές ολοκληρώνουν το κόμικ (το οποίο αποτελεί και το παραδοτέο τους) και κάθε ομάδα το παρουσιάζει στην ολομέλεια.

Στα πλαίσια της **αυτοαξιολόγησης** καλούνται:

A) να συμπληρώσουν ένα σύντομο ηλεκτρονικό [σταυρόλεξο](#) από το φωτόδεντρο (το οποίο υπάρχει στην ενότητα «Διαδικασία») με θέμα την ασφάλεια στο διαδίκτυο.

B) Προς το τέλος της ώρας και προκειμένου να διαπιστώσουμε :

α) εάν οι μαθητές έχουν ενημερωθεί για τους κινδύνους του Διαδικτύου,

β) εάν έχουν κατανοήσει τη σοβαρότητα του εθισμού στο Διαδίκτυο και

γ) εάν οι ίδιοι σπαταλούν πολλές ώρες στο Διαδίκτυο

οι μαθητές καλούνται να συμπληρώσουν το ερωτηματολόγιο

ατομικά: https://docs.google.com/forms/d/1TnP53DRSId8G1kT5XMLI-613_OrIbgTVH_xcVNYBCA/edit

(προκειμένου να έχουμε μία εικόνα από όλους τους μαθητές του τμήματος μπορεί να εκτυπωθεί και να μοιραστεί στους μαθητές).

Στα πλαίσια της **ετεροαξιολόγησης** δίνετε στους μαθητές ένας πίνακας διαβαθμισμένων κριτηρίων: **ρουμπρίκα** βάση του οποίου ο κάθε μαθητής καλείται να αξιολογήσει τουλάχιστον 2 συμμαθητές του.

Πρόσθετα στοιχεία

Το παρόν εκπαιδευτικό σενάριο μπορεί να χρησιμοποιηθεί και στις πρώτες τάξεις του Γυμνασίου, όπου προβλέπεται αντίστοιχα διδασκαλία ενοτήτων σχετικών με το διαδίκτυο. Επίσης μπορεί να επεκταθεί και να συμπεριλάβει και άλλες επικίνδυνες πτυχές του διαδικτύου για τους μαθητές όπως π.χ. ο κυβερνοεκφοβισμός.

Φύλλα Εργασίας

Δεν θα δοθούν Φ.Ε. διότι όλες οι δραστηριότητες εμπεριέχονται στην ιστοεξερεύνηση: <http://epri.korinthos.uop.gr/openwebquest/view/index.php?wg=2675>

Οι μαθητές πλοηγούνται στο υλικό και εργάζονται με τη βοήθεια της ηλεκτρονικής πλατφόρμας υποστήριξης του μαθήματος. Δεν θα τους δοθούν έντυπα φύλλα εργασίας, καθώς όλη η καθοδήγηση/διερεύνηση θα πραγματοποιηθεί μέσω της ιστοεξερεύνησης και όλες οι συνεργατικές δράσεις και τα παραδοτέα θα αναρτηθούν online στους αντίστοιχους χώρους.

Το ερωτηματολόγιο αυτοαξιολόγησης θα συμπληρωθεί online (αλλά μπορεί να εκτυπωθεί και να μοιραστεί σε έντυπη μορφή):

https://docs.google.com/forms/d/1TnP53DRSIA8G1kT5XMLI-613_OrIbgTVH_xcVNYBCA/edit

Επίσης σε έντυπη μορφή θα δοθεί ο πίνακας διαβαθμισμένων κριτηρίων : **ρουμπρίκα** που θα χρησιμοποιηθεί από τους μαθητές στην ετεροαξιολόγηση.